

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

September **9/88**

Zak McKracken

Erster Test: der Maniac Mansion-Nachfolger

Roadblasters

Flop oder Top?

Tips und Tricks bei



If you've been feeling increasingly stupid lately, you're not alone!



Game paused, press SPACE to continue.
Push Open Walk to Put on Turn on
Pull Close Pick up Take off Turn off
Give Read What is Use
ticket Sushi in fish bowl
kazoo remote control

Lowenstolz 20
Fragen, Antworten, Krimisatire

Zak McKracken 22
Aussie probiert die Erde abseits
Telefon. In diesem Abenteuer
ist nichts unmöglich
MS-DOS (Apple II, C 64)

Roadblasters 74
16 Rennstrecken, volle Action
C 64 (Aussie, Atari ST, CPC,
Spectrum)

Corruption 74
Exotisches Krimi-Adventure:
Mord, hinteren, knurrende Geierhals
Atari ST (Aussie, C 64, MS-DOS)

Storybilder 2 25
Abenteuerabende: Grafik, tolle
Nachfolger zum Kleinsten
«Storybilder»
Aussie (Atari ST, MS-DOS)

Race against Time 25
Ein Rätselspiel, dessen Erfolg
zu einem guten Zweck gescheit
werden
CPC (C 64, Spectrum)

Blonic Commando 26
Die Umsetzung des gleichnamigen
Capcom-Spielautomaten
Atari ST (Aussie, C 64, CPC,
MS-DOS, Spectrum)

Dark Side 26
Der Nachfolger zu «Crimes in
the Dark» ist ein 3D-Abenteuer
C 64 (Aussie, Atari ST, MS-DOS,
CPC, Spectrum)

Kurz und bündig 28
Neue Unterhaltungen

Software 30
Aktuelle Neuheiten
und Software-Checks

**Wettbewerb: An die Joysticks,
fertig, los!** 32
Haben Computer und Power Play
sich auf der großen
Spiel-Gymnastik 88
Wer spielt am besten?

**Schlechtglück und
Hängelkissen** 34
Computer (Puzzle) «Hängelkissen»
zum Maniacen und Magischen

Halle Freaks 36
Spiel-Tips zur Feiertag

Top in England

Wir haben mit großem Interesse die Rubrik »Top 10« in der letzten Ausgabe Ihres Magazins gelesen. Darin bedauert Sie den immer noch viel zu geringen Anteil deutscher Programme in den vorderen Rängen der Verkaufsspiellisten. Unser Spiel »Golf & Links« wurde vor Freidisch veröffentlicht und unserer erster großer Erfolg. Im November 1988 erreichte es den 1. Platz der englischen Hitparade. Vielleicht verstehen Sie nun, daß wir amüsiert waren, als Sie in Ausgabe 6/88 schrieben, daß noch nie ein Spiel aus deutschen Ländern in den Top 10 Erfolge verbuchen konnte.

(Ralf Dietrich, Jost Software-Entwicklung, 5448 Karsendorf)

Damenwahl

Ihrer Aufsatz in Ausgabe 6/88 (»Macht mal richtig«) blieb nicht ungenutzt. Viele weibliche Computer-Fans schreiben uns Briefe. Ich möchte mich bei allen Leserinnen bedanken, die geschätzte Hinweise geben. Einige interessante Aussagen aus den Briefen sollen wir Euch mitteilen:

Ich bin 38 Jahre alt, komme aus Wien und arbeite seit fast sieben Jahren als Programmiererin (hauptsächlich am PC). Normalerweise könnte man denken, daß man bei einem solchen Job kein zusätzliches Verlangen nach dem Computer hat, aber das trifft bei mir nicht zu. Mein Mann und ich sind begeisterte Computerspieler. Meine Lieblings- und Rollen-spiele. Aber ich mag auch alle Wortschatz-Simulationen, Abenteuer- und Spiele, die verschiedenen Elemente in sich haben wie »Elite« oder »Pirates«.

Mit Vorurteilen habe ich manchmal schon zu kämpfen, aber da ich mich bei Computern sehr gut auskenne, kann mir so leicht keiner etwas vormachen. Ich programmiere unter anderem in Assembler, auch wenn es Leute gibt, die das von Frauen nicht glauben. Eventuell war es besonders schlimm, da wollte ich bei uns in Wien in einem Geschäft ein Spiel kaufen. Der Verkäufer hat mich als Mädeln lang richtig ignoriert, aber die drei jungen Burschen, die nach mir gekommen sind, wurden sofort von ihm bedient. Ich habe dann das Geschäft verlassen, ohne etwas zu kaufen und beschloßen, dort nie wieder hinzugehen.

Ich hoffe, daß sich auf Eurem Aufsat auch andere Frauen und Mädchen melden, denn es gibt bestimmt genug, die sich für Computer und Spiele interes-

sieren. Und den anderen, die sich nicht dafür interessieren, kann ich nur sagen: Ihr wißt gar nicht, was ihr Euch entgehen laßt!

(Ursula Wink, A-220 Wien)

Meine Erfahrungen beim Kauf von Spielen sind die, daß man in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser oder in Software-Fachgeschäften zu 99 Prozent nur männliche Wesen antrifft. Vielleicht liegt es daran, daß viele Jungen ihre Schwärme nicht an den Computer lassen (aus Angst, sie machen etwas kaputt). Darum können viele Mädchen gar nicht lernen, wieviel Spaß das Spielen und Programmieren macht.

(Susanne Kabbitz, Göttingen)

Mein absolutes Lieblings-spiel ist »Shogun« (auf dem Anzug eines Bekannten). Ansonsten bevorzuge ich hauptsächlich Rollenspiele und Abenteuer à la »Dragonst« & »Dragoner«, als die wirnen »Hard« Teile.

Noch mehr Spiele-Power

Ab der nächsten Ausgabe wird es in Happy-Computers eine Änderung geben, die alle Spiele-Freunde sehr interessieren wird. Wie ihr vielleicht wißt, gab es bislang sechs Ausgaben des Happy-Specials »Power Play«, das sich ausschließlich mit Computern und Videospielen beschäftigt. Power Play kam so gut bei Euch an, daß wir beschlossen haben, es ab Happy-Computer 12/88 jeden Happy ab diesem Bonus für Spiel-Freunde herauszugeben.

Wer schon immer gerne das Happy-Special gelesen hat, darf sich freuen, in Power Play wieder für sich noch viel ausführlicher und umfassender über das Spiele-Geschehen informiert werden, als es bisher

»Phantasia 10«, die »Ultima-Stein« etc. Reine Rollenspiele leben ich grundsätzlich ab, strategische Kriegsspiele hingegen lassen mich nicht.

Nun zu den Ärgernissen, denn hier in der Männer-Domäne Computerwelt begegnen wir nicht nur männlich, daß nur aller häufig in den Spielen entweder alle Knechte bemüht werden (Wald reitet hüftlos, einführe Prinzessin) oder Frauen gar nicht vorkommen.

Ein weiteres Ärgernis ist nicht nur, wenn ich Computer-kasse besuche. Ob Leerdübeln, Spiele oder Farbdrucker für meinen Drucker — häufig fällt sich ein (männlicher) Verkäufer bemüht, mich zu fragen, was für einen Computer/Drucker ich (Bruder, Freund, was immer, in jedem Fall ein Mann) denn kauft? Welche Ärgernisse!

Es würde mich interessieren, welche Erfahrungen andere Computerbesitzerinnen diesbezüglich gemacht haben. Vielleicht geht es ihnen wie mir:

Im Happy-Special der Fall war. Alle Beiträge in Power Play werden von Happy-Spieler-Team geschrieben.

Wenn ihr Euch also die nächste Happy-Computer kauft, die ab dem 12. September an jedem Kiosk erhältlich ist, bekommt ihr die neueste Power Play gleich mit dazu. Sie wird von Ausgabe 10/88 jeden Happy-Computers beiliegen. Also, hat diejenige, die bei der nächsten Ausgabe, dem bekommt ihr durch die neue Kombination Happy-Computer plus Power Play noch mehr Tips, Tricks, Trends und Tests aus dem Spiele-Lager.

Dies

Heinrich Laubert

daß sie sich nicht zu Wort melden, weil sie es nicht haben, wie ein Wunderwunder bestaunt zu werden.

(Angelika Schipert, Berlin)

Disketten her!

Klaaaaar für den Softwarehersteller nicht vorzulegen, ihre Rollenspiele auch auf Diskette herauszubringen. Ich ärgere mich des Öfteren, wenn gute Rollenspiele nur auf Kassette veröffentlicht werden. Ein hübscher Aufpreis würde ich gerne bezahlen, wenn ich ein Spiel auf Diskette bekomme.

(Pia Fichter, A-220 Wien)

Der große Rollenspiel-Markt in England, um genau zu sein, C 64 Besitzer ein Disketten-technisch. Deshalb gibt's fast alle Rollenspieler auf Kassette. Das Schwere (wie die Diskette) kann man auf Diskette nicht und vorläufiglich einige wenige Programme auch auf Diskette für den C 64. Das meiste befinden sich Hersteller von »Grand Prix Simulations« und »BMX Simulations«. Jede Diskette kostet 20 Mark (kosten) und neben dem Spiel ein Mini-Power enthält.

90

Compilation-Echo

Ich bin völlig für die Spiel-Compilationen. Endlich bekommt der Käufer für sein Geld mehr Software. Die Erstellung von Heften zu diesem Thema finde ich sehr negativ. Die Heft-Redaktionen mühen eigentlich auf der Seite der Käufer stehen und nicht mit erheblichen Zeitaufwand den Käufer zu einzelnen Heftproduktionen zwingen.

(Volker Schmitt, Mainz)

Da bei meinen Kommentaren in Ausgabe 6/88 leider etwas mißverstanden. Die Softwarefirmen können sich die Entwicklungskosten für sehr gute, aufwendige Spiele nur leisten, wenn sie vorerst ein anderes Spiel gegen Geld einsparen können. Verkauf ein Softwarewerk auf einer Compilation ist Spiel zum Preis von einem, wenn es natürlich weniger ist, als wenn das Programm einzeln ist. Den Mann gebracht werden.

Ich bin auch für Compilations, aber auf diese Spiel-Sammlungen sollten nur Programme aufgenommen, die mindestens ein halbes oder ein ganzes Jahr alt sind. Sonst ist dieses Tages niemand mehr. Volker Schmitt, was eine tolle Suggestion bei der Entwicklung von neuen Teilen zur Folge hätte.

(U)

Ab nächsten Monat in Happy-Computer:



Spiele-Spektakel mit Power-Play

Erst die schlechte Nachricht: Ab der nächsten Ausgabe gibt es keinen Spieleteil in Happy-Computer mehr. Jetzt die gute Nachricht: Dafür liegt ab nächsten Monat jeder Happy-Computer die neue Power Play bei. Power Play, Deutschlands größtes Computer- und Videospiele-Magazin, erschien bisher unregelmäßig als Happy-Special. Aufgrund der großen Nachfrage wird Power Play von September an monatlich erscheinen — als Super-Beilage für Spiele-Fans in Happy-Computer.

Jeden Monat wird Euch Power Play etwa doppelt so viel Informationen wie bisher der Happy-Spieleteil bieten. Ausführliche Tests der neuen Computerspiele und prakti-

sche Tips stehen im Mittelpunkt. Power Play hat aber außerdem viel Neues zu bieten: Informationen über die Trends bei Videospielen und Spielautomaten, Stories, ausführliche Charts aus aller Welt und Starköber, die verrückteste Comic-Serie dieses der Milchstraße.

Power Play wird vom gleichen Team geschrieben und gestaltet, das Ihr vom Happy-Spieleteil kennt. Laßt Euch in einem Monat überraschen; Ihr bekommt mit der Kombination Happy-Computer plus Power Play noch mehr Infos über die Spiele-Szene.

Nicht vergessen: Ab 12. September nach Happy-Computer 10/88 Ausschau halten. Die brandneue Power Play liegt bei. (n)

Zak McKracken

In einem Campingbus zum Mars? Dummheit, die über Telefonleitungen verbreitet wird? Ein Eichhörnchen mit zwei Köpfen? Bei »Zak McKracken« ist alles möglich.

Was würden Sie tun, wenn Sie ein Außerirdischer wären und die Erde erobern möchten? Mit einer Raumschiff-Armee aufbrechen? Die ganzen Raumschiffe wären doch viel zu teuer. Außerdem würden bei einem Krieg viel zu viele Ihrer mächtigen Sklaven gestorben werden, nicht gerade die effektivste Invasions-Methode. Es geht auch einfacher: Übernehmen Sie die Kontrolle über das weltweite Telefonsystem. Dann werden Sie über alle Telefonlei-

stungen ein sprechendes Tier, das alle Menschen langsam verdummern läßt. Und wenn selbst der Intelligenz-Quotient eines Nobelpreisträgers nur noch einstellig ist, sammeln Sie Ihre neuen Sklaven ganz einfach ein.

Der Haken an dieser fantastisch klingenden Geschichte: die Außerirdischen gibt es tatsächlich, und sie verwenden genau diesen Plan. Woher Sie das wissen? Ein Außerirdischer von einem anderen, friedlicheren

Völkchen hat es Ihnen im Schlaf erzählt. Dummerweise glaubt Ihnen das kein Mensch, denn Sie sind Zak McKracken, der bekannte Sensations-Reporter. Allerdings haben Sie bis heute fast alle Sensationen über die Sie schreiben, schlichtweg erfunden. Da Ihnen deswegen niemand auf der Welt Vertrauen schenkt, müssen Sie die Menschen kalt abheizen lassen.

Zak McKracken und die Alien-Midibotsenden (Zak McKracken und die außerirdischen Dumm-Macher) ist das neue, leicht ver-

**MS-DOS (C 64, Apple II)
zirka 70 Mark (Diskette)**

GRAPHIK	78 *	
SOUND & MUSIK	88 *	
HAPPY-WERTUNG	81 *	

legt. Ihre Spielfigur geht dann normalerweise zum Sofa, nimmt den Schlüssel, geht zurück zur Tür und öffnet diese.

Wie bei Menzer-Maxxion können Sie bei Zak McKracken auch zwischen verschiedenen Personen hin- und herschalten, allerdings erst, wenn Zak doppelgängerisch verknorpelt ist. Da ist zum Beispiel Anna, eine junge Archäologin, die den letzten Resten dieser Welt auf den Grund gehen möchte. Sie hat das dumpe Gefühl, daß Außerirdische vor Tausenden von Jahren die Erde besetzt haben.

Noch verrückter geht es bei Melissa und Leslie zu, zwei Studenteninnen, denen Außerirdische im Traum erzählt haben, wie sie ihren Campingbus in ein Kaspertheater umbauen können. Das beidemann zum Mars geflogen und erwartet dort weitere Sensationen. Um sich die Wan-

derst zu verkauften, geben sie Fernseh-Interviews, haben sich in der Copped angesehen und sogar als Beispiel von ehemaligen Meta-Berichtsmännern gelandet.

Und dann sind da noch die bösen Außerirdischen. Sie haben ungewöhnlich hohe Köpfe, und ihre Augen sitzen etwa 30 Zentimeter höher als bei einem Menschen. Sie tragen sich dumm, riesen großen Continghuts, in den sie Augenklappen gesteckt haben, und setzen sich Jak-Stilles mit brennenden Augenbrauen, großer Nase und riesigen Schnurrbart auf — die perfekte Tarzang, denn mit vielen Jahren und sie unbedeckt geblieben.

Bei diesem Spiel können Sie ganz schön weit zum Randspiegel auf San Francisco, und von hier aus verstreicht es Sie nach Südamerika, Mexiko, England, Ägypten, Afrika, den Himalaya



Tarmantel der Aliens: eine Telefon-Firma

ausgen einen sprechenden Tier, das alle Menschen langsam verdummern läßt. Und wenn selbst der Intelligenz-Quotient eines Nobelpreisträgers nur noch einstellig ist, sammeln Sie Ihre neuen Sklaven ganz einfach ein.

Der Haken an dieser fantastisch klingenden Geschichte: die Außerirdischen gibt es tatsächlich, und sie verwenden genau diesen Plan. Woher Sie das wissen? Ein Außerirdischer von einem anderen, friedlicheren

schieke Werk der Programmierer von Lucasfilm Games. Das Grafik-Adventure verwendet das gleiche System wie der Hit »Maniac Mansion«. Das Spiel wird komplett mit einem Joystick gesteuert. Von einem Seit zu öffnen die Tür mit dem Schlüssel einzugeben, bewegen Sie einen Cursor auf das Wort »Open« am unteren Bildschirmrand, dann auf die Tür im Bild und schließlich auf den Schlüssel, der beispielsweise auf dem Sofa



In Afrika lernt Zak schone Töne kennen



Barockes-Griff — nur schwarz-weiß, aber immer noch ausreichend



CGA-Griff — wenig Farben, aber weit verbreitet



EGA-Griff — viele Farben und das schärfste Bild

und sogar im Bermuda-Dreieck. Nebenbei muß auch noch der Mars untersucht werden. Für laages Spielvergnügen ist also gesorgt.

Zak McKracken ist ein Adventure, das nicht nur durch seine Witzig Spaß macht. Es enthält viele kleine Puzzles, die nach und nach immer schwieriger werden. So können Sie sich am Anfang an das Spielprinzip gewöhnen, haben dabei auch viele Erfolgserlebnisse. Später müssen aber sogar Adventure-Probleme wenig knifflig, um an die richtigen Lösungen zu kommen. Dazu kommt, daß Sie fast keine Fehler machen können, die das Spiel sofort beenden oder Sie in eine Rückschleife laufen lassen. Deswegen ist das nicht leicht unterwerfend, alle fünf Minuten den

gelesenen MS-DOS-Versionen unterstützt alle gängigen Grafikformate (CGA, EGA, Hercules). Die C64-Version wird in verschiedenen auf der EGA-Version, die wir in unseren Bildern zeigen, übertragen. Die MS-DOS-Version überträgt sich durch eine sehr zersplitterte Tastatur- und viele weitere Soundeffekte.

Zak McKracken verzichtet auf Dukaten-Kopierschutz. Sie können das Programm also problemlos auf fremden PCs kopieren oder sich eine Sicherheitskopie anfertigen. Bei einem Adventure, das oft auf Disketten läuft, ist eine Sicherheitskopie sicher nicht annehmbar. Diese Software-Paket aber nicht auf eine Diskette haben, und ab und zu ein Sicherheitskopie aus dem



Die Handarbeit: Melinae Mann-Wolkenfeld

Spielstand zu speichern, wie bei anderen Adventures. Zak McKracken ist sowohl für Anfänger als auch für langjährige Adventure-Spieler geeignet. Die Rätsel und Puzzles von Zak McKracken nutzen das Menschliche und das Tierische aus. Das ist besonders bei der Schatzsuche, denn Sie müssen nicht nur die Schatzkarte, sondern auch die Hinweise lesen, was man ein bestimmtes Material aufweisen kann. Für die Puzzle-Punkte wurde extra ein Mini-Map-Programm eingebaut. In einer anderen Szene, in der Zak in die Gewalt der Aliens gerät, sieht man die Effekte der Verdunstungs-Maschine. Nach und nach verschwinden die einzelnen Wörter aus der Szene. Letztlich während Zak immer dicker wird.

Die Grafik von Zak McKracken ist auf den ersten Blick zwar nicht so aufregend, dafür haben die Programmierer aber ein paar Punkte auf die zwei Disketten gepackt. Die vier und

Handzeit abgefragt. Und so zum Teil aus der englischen Version vor. An einer deutschen Version wird zur Zeit gearbeitet. (3x)

Happy-Empfehlung:

Witziges Grafik-Adventure mit grosser Benutzerführung. Sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Spieler geeignet.

Erste Hilfe:

Tasche-Anrufbeantworter einschalten. Tapen in Schatzenrechner schreiben, den gelben Schlüssel aus der Tasche damit ausprobieren. Die Kreditkarte mit der Telefonrechnung weiter dem Tisch hervorheben. Wichtiger: erstmal aufheben und das Personalapparat in Betrieb setzen. In jede amerikanische Spiele ist ein Mini-Zettelkasten eingebaut.

Joysoft

ist eine Verlage einer deutschen Software-Zeitschrift, sind wir

1986/87/88 - DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE UND DAS BEWIESEN WIRD TÄGLICH

24 Std. Deutsch-Annahme
24 Std. DE-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

Beyond Commando

Amiga	29,90
Atari ST	49,90
IBM	29,90
C64 Cass.	29,90
Disk	29,90
CPC Cass.	29,90
Disk	29,90

Katais

Amiga	49,90
C64	44,90

Amiga

Amiga 500	29,90
Amiga 600	29,90
Amiga 1200	29,90
Amiga 2000	29,90
Amiga 3000	29,90
Amiga 4000	29,90
Amiga 5000	29,90
Amiga 6000	29,90
Amiga 7000	29,90
Amiga 8000	29,90
Amiga 9000	29,90
Amiga 10000	29,90
Amiga 11000	29,90
Amiga 12000	29,90
Amiga 13000	29,90
Amiga 14000	29,90
Amiga 15000	29,90
Amiga 16000	29,90
Amiga 17000	29,90
Amiga 18000	29,90
Amiga 19000	29,90
Amiga 20000	29,90
Amiga 21000	29,90
Amiga 22000	29,90
Amiga 23000	29,90
Amiga 24000	29,90
Amiga 25000	29,90
Amiga 26000	29,90
Amiga 27000	29,90
Amiga 28000	29,90
Amiga 29000	29,90
Amiga 30000	29,90
Amiga 31000	29,90
Amiga 32000	29,90
Amiga 33000	29,90
Amiga 34000	29,90
Amiga 35000	29,90
Amiga 36000	29,90
Amiga 37000	29,90
Amiga 38000	29,90
Amiga 39000	29,90
Amiga 40000	29,90
Amiga 41000	29,90
Amiga 42000	29,90
Amiga 43000	29,90
Amiga 44000	29,90
Amiga 45000	29,90
Amiga 46000	29,90
Amiga 47000	29,90
Amiga 48000	29,90
Amiga 49000	29,90
Amiga 50000	29,90
Amiga 51000	29,90
Amiga 52000	29,90
Amiga 53000	29,90
Amiga 54000	29,90
Amiga 55000	29,90
Amiga 56000	29,90
Amiga 57000	29,90
Amiga 58000	29,90
Amiga 59000	29,90
Amiga 60000	29,90
Amiga 61000	29,90
Amiga 62000	29,90
Amiga 63000	29,90
Amiga 64000	29,90
Amiga 65000	29,90
Amiga 66000	29,90
Amiga 67000	29,90
Amiga 68000	29,90
Amiga 69000	29,90
Amiga 70000	29,90
Amiga 71000	29,90
Amiga 72000	29,90
Amiga 73000	29,90
Amiga 74000	29,90
Amiga 75000	29,90
Amiga 76000	29,90
Amiga 77000	29,90
Amiga 78000	29,90
Amiga 79000	29,90
Amiga 80000	29,90
Amiga 81000	29,90
Amiga 82000	29,90
Amiga 83000	29,90
Amiga 84000	29,90
Amiga 85000	29,90
Amiga 86000	29,90
Amiga 87000	29,90
Amiga 88000	29,90
Amiga 89000	29,90
Amiga 90000	29,90
Amiga 91000	29,90
Amiga 92000	29,90
Amiga 93000	29,90
Amiga 94000	29,90
Amiga 95000	29,90
Amiga 96000	29,90
Amiga 97000	29,90
Amiga 98000	29,90
Amiga 99000	29,90
Amiga 100000	29,90

Amiga

Amiga 500	29,90
Amiga 600	29,90
Amiga 1200	29,90
Amiga 2000	29,90
Amiga 3000	29,90
Amiga 4000	29,90
Amiga 5000	29,90
Amiga 6000	29,90
Amiga 7000	29,90
Amiga 8000	29,90
Amiga 9000	29,90
Amiga 10000	29,90
Amiga 11000	29,90
Amiga 12000	29,90
Amiga 13000	29,90
Amiga 14000	29,90
Amiga 15000	29,90
Amiga 16000	29,90
Amiga 17000	29,90
Amiga 18000	29,90
Amiga 19000	29,90
Amiga 20000	29,90
Amiga 21000	29,90
Amiga 22000	29,90
Amiga 23000	29,90
Amiga 24000	29,90
Amiga 25000	29,90
Amiga 26000	29,90
Amiga 27000	29,90
Amiga 28000	29,90
Amiga 29000	29,90
Amiga 30000	29,90
Amiga 31000	29,90
Amiga 32000	29,90
Amiga 33000	29,90
Amiga 34000	29,90
Amiga 35000	29,90
Amiga 36000	29,90
Amiga 37000	29,90
Amiga 38000	29,90
Amiga 39000	29,90
Amiga 40000	29,90
Amiga 41000	29,90
Amiga 42000	29,90
Amiga 43000	29,90
Amiga 44000	29,90
Amiga 45000	29,90
Amiga 46000	29,90
Amiga 47000	29,90
Amiga 48000	29,90
Amiga 49000	29,90
Amiga 50000	29,90
Amiga 51000	29,90
Amiga 52000	29,90
Amiga 53000	29,90
Amiga 54000	29,90
Amiga 55000	29,90
Amiga 56000	29,90
Amiga 57000	29,90
Amiga 58000	29,90
Amiga 59000	29,90
Amiga 60000	29,90
Amiga 61000	29,90
Amiga 62000	29,90
Amiga 63000	29,90
Amiga 64000	29,90
Amiga 65000	29,90
Amiga 66000	29,90
Amiga 67000	29,90
Amiga 68000	29,90
Amiga 69000	29,90
Amiga 70000	29,90
Amiga 71000	29,90
Amiga 72000	29,90
Amiga 73000	29,90
Amiga 74000	29,90
Amiga 75000	29,90
Amiga 76000	29,90
Amiga 77000	29,90
Amiga 78000	29,90
Amiga 79000	29,90
Amiga 80000	29,90
Amiga 81000	29,90
Amiga 82000	29,90
Amiga 83000	29,90
Amiga 84000	29,90
Amiga 85000	29,90
Amiga 86000	29,90
Amiga 87000	29,90
Amiga 88000	29,90
Amiga 89000	29,90
Amiga 90000	29,90
Amiga 91000	29,90
Amiga 92000	29,90
Amiga 93000	29,90
Amiga 94000	29,90
Amiga 95000	29,90
Amiga 96000	29,90
Amiga 97000	29,90
Amiga 98000	29,90
Amiga 99000	29,90
Amiga 100000	29,90

Darkside

C64 Cass.	29,90
Disk	29,90
CPC Cass.	29,90
Disk	29,90

Corruption

Atari ST	59,90
----------	-------

Amiga

Amiga 500	29,90
Amiga 600	29,90
Amiga 1200	29,90
Amiga 2000	29,90
Amiga 3000	29,90
Amiga 4000	29,90
Amiga 5000	29,90
Amiga 6000	29,90
Amiga 7000	29,90
Amiga 8000	29,90
Amiga 9000	29,90
Amiga 10000	29,90
Amiga 11000	29,90
Amiga 12000	29,90
Amiga 13000	29,90
Amiga 14000	29,90
Amiga 15000	29,90
Amiga 16000	29,90
Amiga 17000	29,90
Amiga 18000	29,90
Amiga 19000	29,90
Amiga 20000	29,90
Amiga 21000	29,90
Amiga 22000	29,90
Amiga 23000	29,90
Amiga 24000	29,90
Amiga 25000	29,90
Amiga 26000	29,90
Amiga 27000	29,90
Amiga 28000	29,90
Amiga 29000	29,90
Amiga 30000	29,90
Amiga 31000	29,90
Amiga 32000	29,90
Amiga 33000	29,90
Amiga 34000	29,90
Amiga 35000	29,90
Amiga 36000	29,90
Amiga 37000	29,90
Amiga 38000	29,90
Amiga 39000	29,90
Amiga 40000	29,90
Amiga 41000	29,90
Amiga 42000	29,90
Amiga 43000	29,90
Amiga 44000	29,90
Amiga 45000	29,90
Amiga 46000	29,90
Amiga 47000	29,90
Amiga 48000	29,90
Amiga 49000	29,90
Amiga 50000	29,90
Amiga 51000	29,90
Amiga 52000	29,90
Amiga 53000	29,90
Amiga 54000	29,90
Amiga 55000	29,90
Amiga 56000	29,90
Amiga 57000	29,90
Amiga 58000	29,90
Amiga 59000	29,90
Amiga 60000	29,90
Amiga 61000	29,90
Amiga 62000	29,90
Amiga 63000	29,90
Amiga 64000	29,90
Amiga 65000	29,90
Amiga 66000	29,90
Amiga 67000	29,90
Amiga 68000	29,90
Amiga 69000	29,90
Amiga 70000	29,90
Amiga 71000	29,90
Amiga 72000	29,90
Amiga 73000	29,90
Amiga 74000	29,90
Amiga 75000	29,90
Amiga 76000	29,90
Amiga 77000	29,90
Amiga 78000	29,90
Amiga 79000	29,90
Amiga 80000	29,90
Amiga 81000	29,90
Amiga 82000	29,90
Amiga 83000	29,90
Amiga 84000	29,90
Amiga 85000	29,90
Amiga 86000	29,90
Amiga 87000	29,90
Amiga 88000	29,90
Amiga 89000	29,90
Amiga 90000	29,90
Amiga 91000	29,90
Amiga 92000	29,90
Amiga 93000	29,90
Amiga 94000	29,90
Amiga 95000	29,90
Amiga 96000	29,90
Amiga 97000	29,90
Amiga 98000	29,90
Amiga 99000	29,90
Amiga 100000	29,90

Amiga

Amiga 500	29,90
Amiga 600	29,90
Amiga 1200	29,90
Amiga 2000	29,90
Amiga 3000	29,90
Amiga 4000	29,90
Amiga 5000	29,90
Amiga 6000	29,90
Amiga 7000	29,90
Amiga 8000	29,90
Amiga 9000	29,90
Amiga 10000	29,90
Amiga 11000	29,90
Amiga 12000	29,90
Amiga 13000	29,90
Amiga 14000	29,90
Amiga 15000	29,90
Amiga 16000	29,90
Amiga 17000	29,90
Amiga 18000	29,90
Amiga 19000	29,90
Amiga 20000	29,90
Amiga 21000	29,90
Amiga 22000	29,90
Amiga 23000	29,90
Amiga 24000	29,90
Amiga 25000	29,90
Amiga 26000	29,90
Amiga 27000	29,90
Amiga 28000	29,90
Amiga 29000	29,90
Amiga 30000	29,90
Amiga 31000	29,90
Amiga 32000	29,90
Amiga 33000	29,90
Amiga 34000	29,90
Amiga 35000	29,90
Amiga 36000	29,90
Amiga 37000	29,90
Amiga 38000	29,90
Amiga 39000	29,90
Amiga 40000	29,90
Amiga 41000	29,90
Amiga 42000	29,90
Amiga 43000	29,90
Amiga 44000	29,90
Amiga 45000	29,90
Amiga 46000	29,90
Amiga 47000	29,90
Amiga 48000	29,90
Amiga 49000	29,90
Amiga 50000	29,90
Amiga 51000	29,90
Amiga 52000	29,90
Amiga 53000	29,90
Amiga 54000	29,90
Amiga 55000	29,90
Amiga 56000	29,90
Amiga 57000	29,90
Amiga 58000	29,90
Amiga 59000	29,90
Amiga 60000	29,90
Amiga 61000	29,90
Amiga 62000</	

Roadblasters

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAFIK	48 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIK	37 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WEISTUNG	51 ★	<div><div></div></div>

Jeder, der schon einmal mit einem Road-Bike-Sportplatzmesser Bekanntschaft gemacht hat, wird sich auf dessen Computer-Umsetzung freuen, wie aufs Christkind gewartet haben. In anderen Bedienungshinweisen ist es nicht nur eine Spurensuche, sondern eine echte Herausforderung. Das Messer ist nicht nur ein Messer, sondern ein Werkzeug, das die Fahrer auf die Straße bringt. Es ist ein Werkzeug, das die Fahrer auf die Straße bringt. Es ist ein Werkzeug, das die Fahrer auf die Straße bringt.

Das Spielzeug ist mit dem des Automaten, Vordrills gleichsch. Auf 50 Reizstrichen, muß der Spieler mit seinem Auto am Ziel ankommen. Das klingt jetzt so aufregend wie eine Einkaufsfahrt mit dem neuen VW Käfer, doch das Roadblasters-Fahrzeug ist mit einem handförmigen

Gewehr ausgerüstet. Mit ihm können Sie andere Fahrzeuge wegpressen, die auf der Straße vor sich hinfahren. Doch Vorsicht, nicht alle Gegner können soviel aushalten!

Die Wippen wird bei einem Zusammenstoß oder Abstoß nur verformt, doch die bekommen beständig viele Anteile als Essenz. So werden auch jede Kollision Zeit und Sport. Sehr die Benutzer auf Mut, ist das Spiel besteht. Zusammenbau während Sie sich durch die Überfließen von roten und grünen Fuel-Kugeln und durch das Erreichen von Streckenabschnitten. Während der Fahrt beob. man außerdem ein paar Kartons aus den MG (mit einem MG hat man immer Vorteil.) oder einen besseren MG auszuwählen.



Optik und Sound der Hiem-compensations-Werte darf man natürlich nicht von dem Automaten trennen, aber selbst für C 64-Verhältnisse sind sie nicht gerade optimal. Das Spielgefühl wirkt merklich darunter. Einemmer Unterhaltungswert wird jedoch geboten, aber Abstriche in die C 64-Werte auf keinen Fall machen. Man darf auf die ST- und Amiga-Umsetzungen gespannt sein, vielleicht können sie mehr vom tollen Automaten-Spielgefühl übertragen, als die mäßige C 64-Version. Ich

Haupt-Empfehlungen

Mischung aus 3D-Auto-
rennen und Ballspiel mit 8'
Strecken. Zu Beginn kann ei-
ner von drei Dart-Lewards ge-
wählt werden.

Lynette Hillier

Aus der Abhandlung „Dinge, die uns die Anleitung verschweig“: Der Punkte-Multiplikationsrechner, wenn Sie wenig dazurechnen. Effektives Balern beachtet deshalb wichtige Schritte.

Corruption

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
59 bis 89 Mark (Diskette)

GRAPHIC	87 ★	
SOUND & MUSIC	9 ★	
HAPPY-WERTUNG	88 ★	

So schnell geht's: Sie sind durch einen gewissen Finanzmechanismus - Kreditsumme überlässt Peter Fittas aufzugeben. Sie bekommen mehr Geld, einen besseren Wagen und eine neue Sekretärin. Alles scheint in bester Ordnung zu sein. Doch wenn Sie nicht aufpassen, ist Ihre Karriere bereits am Nachmittag vorbei. Jemand verspricht Ihnen etwas anderes. Er verschickt Kopien in Ihrem Büro, schenkt sympathische Bestätigungsscheine und schreibt sogar vor einem Mandatverschick nicht zurück.

Klar, daß Sie dem Spoken-Ende bereuen wollen. Doch wer ist für dieses tödliche Inszenenspiel verantwortlich? Ein zeitlicher Kollege? Die zufällig arbeitslose Sekretarin? Oder gar Ihre Ansprüche, die gerne selbst

Wie wenig fremd geht? «Corruption» ist ein unpolitisches Adjektiv. Man sucht nicht nach Substantiven, sondern nach Personen (Fakten). Jeder Oligarchenstaat regiert und funktioniert nach diesen Gesetzen. Man sieht, daß aus den Sozialen Wunden kein Blut, geht nur ein Polster und einseitige Anträge – die man allerdings sehr begründen muß. Die Polizei ist sehr mühsam, so daß es ihnen nicht leichtfällt, was man nicht übersehen kann.

«Corruption» ist das neue Adventure der Software-Firma Magenta: Scrolls, die mit dem Titel-Adressen «The Power», «Gold of Tlueves» und «Japan-phenomenale Erfolge» leeren. Wie die Vorgänger bracht Corruption technisch perfektes. Man bekommt neben einem Adventure, das dem Spieler in (fast) j



der Lebenslage versteht, um die dreißig Bäder, die von englischen Künstlern Pool (im Pool) gemalt werden.

Erstgenannte sollen sich allerdings auf einiges gefasst machen, denn Corruption ist an vielen Stellen und wird auch manchmal politisch korrekter bezeichnet. Die englischen Texte sind unmissverständlich, aber sprachlich abwechslungsreich. Man liegt sich besser in die Wörterbuch, neben dem Computer. Die 37. Version ist noch etwas zu schwarzweiß, als dass man Farbe

Harmon, Terefe/Schwarz

Exotisches Krim-Adventure von den »Godd of Television«-Programmschreibern. Hoher Scherzgrad beibehalten.

Tanya Hume

— Auf der Toilette sollte man sich die Einrichtung genau ansehen, bevor David kommt.

— Fragen Sie jede Person
über die andere aus.
— David hat einen Sohn.

Starglider 2

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette)

GRAPHIC	88 ★	
SOUND & MUSIC	88 ★	
HAPPY-WEITUNG	77 ★	

Die Epyren wollen unbedingt die Herrscher des gesamten Universums sein. Die Novisterrhungen wissen sehr in Ruhe und Frieden auf ihrem Planeten leben. Das paßt den Epyren überhaupt nicht. Das ist wie im Spiel „Sünderland geschieden“ nicht möglich ist, den Planeten Novesta zu erobern, wollen die Epyren den Planeten schließlich zerstören. Sie bauen in beschleunigter Sonnenstrahlung einen Super-Laser ausbauen, der in wenigen Stunden fertiggestellt sein wird. Dieser Laser rechnungsmäßig in ihre Aufgabe bei „Sünderland 2“.

Der neue Starglider ist wiederum ein 3D-Action-Spiel, bei dem reichlich geschossen, aber auch ein wenig nachgedacht wird. Starglider 2 erhält ein

komplexes Sonnensystem, mit Sonne, 11 Planeten und Monden, Asteroidengürtel, unzähligen Transneptunianern und den geliebten Weltraum-Frisen. Quasi über das Sonnensystem und wichtige Gegenstände verstreut, die Sie alle einzeln betrachten, damit hilfreiche Techniken eine Neutronen-Bombe nachschauen. Dies ist die einzige wirksame Waffe gegen den menschlichen Schaden.

Der ausgefallene 3D-Effekt im Bild und Klänge. Der Spieler kann das Spielfeld und das eigene Raumschiff aus jeder beliebigen Perspektive betrachten. Um die Geschwindigkeit auf ein Maximum zu treiben, können manche gradischen Details, wie etwa Schatten, per Tastendruck abgeschaltet werden. Auch sonst hat man an viel Spielkonfort ge-



deute, high Scores auf Diäten, speicherbare Speichermasse oder Jugendstadium an, eine andere Variante lässt Spieler-Items nicht schätzen.

Auf dem Ansatz beruht Starfighter 2 durch finanzielle Soundeffekte. Der ST ist hier eher schwach auf der Brust. Durch einen beiderseitigen Wischen, Kniff und ST- und Anga-Version von Starfighter 2 auf ein gemeinsames Diätete enthalten. Auch die High-Score-Listen können ausgetauscht werden. Unsere Wertungen, basieren auf der Anga-Version, ihr

Blumenfeld, B. 1999. *Journal of Interpersonal Violence* 14: 1031-1041.

Schnelles, recht/schr. Action-3D-Artikelspiel mit großem Spielfeld und Abenteurer-Elementen.

Exhibit H-2a

Als «Herrschin» sollte man das Aufbauen auch den im Handbuch beschriebenen Methoden überlassen. Man braucht eher neue Energien, als man denkt. Karten rechnen ist mirweil gerade bei den Tierkreiszeichen.

The Race against Time

CPC (C 64, Spectrum)
20 Mark (Kassette)

GRAFIK	45 ★	
SOUND & MUSIK	60 ★	
HAPPY.WERTUNG	48 ★	

Live Aid, Band Aid, Sport Aid – daß bei solchen Hilfsaktionen die Software-Branche nicht übrig herbeizurufen darf, versteht sich von selbst. Die Softwarefirma Code Masters geht mit gutem Beispiel voran: Sie verzichten bei Africa Race against Hunger auf den Gewinn. Der ganze Profit geht an Sport Aid 88, die damit gegen den Hunger in der dritten Welt ankämpfen.

Dereen sprechend spottisch ist auch die Handlung des Spiels: Man steuert den Leuder Omar Khalifa auf seiner Reise um die Welt. Omar entrudelte 1986 in Afrika seine Fackel und lief quer durch Europa bis nach Amerika, vor das UN-Gebäude. Genau das können Sie mit *Yves*. Joyeux wüßten Sie — allerdings ohne sich Wissen an den Tüfen

zu helfen. Im Gegensatz zu dem spezifischen Vorbild haben Sie auch nur fünf Minuten Zeit, um in sechs Kontinenten eine Flagge zu hissen und das symbolische Feuer zu entzünden.

Die Kontenante sind durch ein Flügeltor verbunden, das der Athlet beliebig oft benutzen kann. Von Zeit zu Zeit muß man auf Oopendrieten, die man aufnehmen kann. Man braucht sie zur Lösung des Spiels. In London schürten es, von Regeneraten wäre fast sicher (nicht) – doch der letzte der Saison. Also muß man durch die Wäse und den Sturm holen. Mit etwas Glück findet man Sandflächen, die den Spieler weitere Minuten Spielzeit bringen.

Das Spiel ist speziell für Ein-
senger gedacht. Es läuft sehr ge-
stern und verhältnismäßig



einzelne Bogen, wenn man will,
so sich weiter Gegenüber
beziehen.

Die Grafik ist für einen CPC nicht berscheidend, sondern bekanntermaßen eines von der Welt zu sehen. Den Krenel kann man genauso bewandern wie die Pyramiden in Gizeh.

Auch Rock-Star Peter Dinklage (*«Georgieyewski»*) wuerfte seinen Teil zu dem Spiel bei. Sein Song *«Gimme without It's mine»* erstaucht in einer gut adaptierten CPC-Version aus dem Lautsprecher. (a)

Happy-Excellence

Schwaches Action-Adventure für einen guten Zweck: Ein solider Zap, leider ein nur mäßig interessantes Spiel.

Events Held

- Über die Brücke muß man springen, damit sie nicht beschädigt wird.
- Das Packel trocken halten.
- Auf den Stuhl kann man kleineren und von dort aus springen.

Bionic Commando

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)

GRAFIK	76 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIC	77 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-WERTUNG	63 ★	<div><div></div></div>

En Mann mit Mut, einer Mission und einem Restop-Arm – das ist genau die richtige Mischung, um die Längs- zu vertreiben. Nachdem diese Route die Erde vier oder fünfmal umkreist hat, wurden die überlebenden Menschen von den Innereien der Ungeheuer gerettet. Hier zickten Wissenschaftler einen Super-Krieger mit einem riesigen Arm, der es jedem noch ausbilden kann. Durch das organische Futter der Erde und einen Standard-Laser gesaugt, zehrt er sich selbst los, um die Zerstörung der Erde zu vertreiben. Das „Bionic Commando“ kann bestimmt

Diese Umkehrung des gleichnamigen Capcote-Spielauswechslers bringt ein paar neue Ideen in das Action-Genre. Der Binn-

Greifarm sorgt in den fünf unterschiedlichen Levels für Abwechslung. Per Fingerringdruck wird er ausgefahren, kann angedrehte Gegenstände verschieben (aber nicht verschieben, dafür gibt's den Laser). Es traut vornehm und natürlich auch zum Klattern verwendbar werden.

Die Art Sträucher, ist in technischer Hinsicht ziemlich gelungen. Die deflektierte, fastrechte Größe ist so gut, daß man das etwas mehrtrübe (aber angenehme) schmale Pseudo-Scorling verzeiht. Die knickigen Mandorliten beginnen das Spiegelscheitels hervorragend. Leider wimmelt es hier mit so viel Betten, in denen man viel Glück braucht, um ohne den Verlust eines Lebens weiterzukommen. Dieser Unwille



nach, aus dem gewinnlose Spieler nach einer mehrmaligen Beste und turniert eine noch sehr gute Version. In Anspruch für die gute Spielidee von Boris Comand, daß man trotz dieser Unschönheiten immer wieder ein Spielchen nachschauen kann. C 64-Besitzer haben da gut zu tun: Die Umsetzung für ihren Computer geht gar nicht mehr so weit her, als spielerisch aber wesentlich besser und damit motivierender. Die CPC-Umsetzung ist als abschließendes, was Grafik und Sound ebenfalls be-

Happy-Emphatic

Mittelachse (C 64) bis
schweres (ST) Action-Spiß
mit Stahl-Lamelle

Erste Hilfe

Die Anleitung war-
schreibt, daß man bei der
C 64-Version des Basic-Ar-
beitswegs (siehe auch: *Arbeits-
weg*) das Kommando *PRINT*
nach dem *FOR*-Befehl ein-
fügt, um die Werte der Vari-
ablen auszugeben.

Dark Side

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
49 Mark (Kassette). 59 bis 69 Mark (Diskette)

GRAPHIK	78 ★	<div><div></div></div>
SOUND & MUSIC	72 ★	<div><div></div></div>
HAPPY-VENTURING	61 ★	<div><div></div></div>

Die Kreise sind ein recht bunter Völkchen. Da sind die blauen Augen der Bewohner vom Planeten Earth nicht mögen, wofür sie gleich ganz Easy in kleinen Splitter schneiden. Dazu installieren sie flugs eine geheime Superwaffe, genannt Zephyr One, auf dem Mond Thracapad. In wenigen Minuten wird Zephyr One genug Energie angestrichelt haben, um den Planeten zu vernichten. Sie müssen vorher das Energie-Verzögerungsnetz für Zephyr One umschalten.

Sie stecken in einem Spezial-Bremssack mit einem handelsüblichen Laser und einer Torsions-Rakete ausgerüstet. Sie gehen oder kriechen auf der Oberfläche von Trümpfen herum, um der Rakete können Sie sich an

erhöhte Punkte kategorisieren. Der Laser ist ein echtes Universal-Instrument: Mikromessungen, Hindernisse und feindliche Panzer zu Staub, geringen Schall und unterbrechen die Karte der Prozesszone.

«Clark Gable ist ein dreidimensionaler Akteur-Adressant, das den ID-Effekt nicht nur als optische Verzerrung besitzt. Vielmehr der Publikum belehren, auf dem dreidimensionalen Aufbau des Geschehen. Da muß man durch unterirdische Tunnel knabbeln, auf Teleporter klettern, Schieber auf der Decke ziehen, Dinge aus der Vogelperspektive betrachten, und so weiter».

Die 3D-Grafik ist auf dem C 94 recht langsam ausgefallen; an manchen Bildern erkennt der C 94 eine Sekunde Verzögerung.



gen Menschen wird der Spiel-
fluß dadurch viel zu langsam
erschienen. Besonders ist Dark
Sie ein spannendes Spiel mit un-
gewöhnlichen Puzzles, das ID-
Spazeger begeistert sollte. Eine
schönmelodische Klänge, munter
programmierte Musik und spi-
ritische Soundeffekte haben
nebenbei das Soundchip in
Schwung.

Da man an Dark Side sicher-
lich lange korbelt (kritische
Kartenscheiter), wurde auch an
eine Fiktion zum Speichern
des Buchstands gedacht. Der

Haggen, Empfohlene

Komplexes 3D-Action-Adventure mit langsamer Grafik, aber komplexem Spielverlauf. Nicht sehr nützlich.

Erdem H. H.

Im ersten Gebäude durch das kleine Loch in der Wand pechschnecken, dann auf die graue Bodenfläche schweben. Schon ist der Eingang zum abgedunkelten Tunnel wieder frei.

Play Nintendo!



Die neue Dimension der Videospiele:

- Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
- Mit Fan-Club für News & Infos.
- Überall im guten Fachhandel.



Gewinnbar bis 31.12.1985
Beteiligung durch Kauf ab 10.000 Mark
Ich möchte Information aus erster Hand.

Name _____

Postleitzahl _____

PLZ _____



Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

...und der Bildschirm lebt!



Kurz und bündig

Daten Monat erscheint die Rubrik «Kurz und bündig» das letzte Mal, denn ab nächsten Monat wird sich Happy-Computer durch die beliebte Spiele-Zeitschrift «Power Play» noch mehr um Umsetzungen kümmern. In der Rubrik «Kurz und bündig» nehmen wir dazu alle wichtigsten Umsetzungen kritisch sowie die Lage und werden dann auch Tauschen wie bei anderen normalen Spielern.

Atari ST

Vorher, Inbetriebnahme. Der Virus hat schon einige Spiele-Demos angekündigt, die dann ausstehend die Maus nicht mehr aus den Fingern lassen können. Virensiege die Unse-

ach zu einem neuen ST-Kultspiel entwickeln.

Ein echter Klassiker kehrt in diesem Monat in die Computer-Welt zurück: **Bomb Jack**. Die herausragende CPC- und Spectrum-Versionen dieses Spielhallen-Hits haben uns vor zwei Jahren ganz schön auf Trab. Die neue ST-Umsetzung, die am 1. Juni 1991 vorliegt, wird dem Computer in technischer Hinsicht nicht nicht optimal aus (Grafik, Sound, Musik, etc.), aber die Spielwelt wirkt. Obwohl Bomb Jack schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, macht es immer noch Spaß. Ein Muß für Fans von Plattform-Spielen!

Und noch ein Automat hat es nach langer Wartezeit zu dem ST geschafft: **Space Harrier** ist

Space Harrier ist für die Maus spielen, die das dauernde Hin- und Her auf der Tastatur nicht so gut gefällt wie ein Joystick.

Mach das sehr schmeichele 8-Bit-Versionen der Whitecap-Bildern. **Sidearms** liegt jetzt auch eine Umsetzung für den Atari ST vor. Die Grafik ist hier gut gelungen, das Scrolling fließt, der Spielstil ähnelt aber in Grenzen, weil der Zwei-Spieler-Modus fehlt. **Sidearms-ST** ist eine Erweiterung der besten der geliebten Mischkassens für Action-Freaks.

Amiga

Neu für Amiga sind die Elite-Titel **Beyond the Ice Palace** und **Twisted Metal**. Beide Umsetzungen haben den ST-Versionen sehr ähnlich. Das heißt aber auch: Sogar, dass diese Spiele ebenfalls bereits auf dem ST spiel-

bar sind. Für Amiga-Aktion-Fans sind die Umsetzungen empfehlenswert.

Drei weitere Umsetzungen wurden angekündigt: **Bomb Jack**, **Sidearms** und **Space Harrier** sollen in (bald auch) für den Amiga erhältlich sein. Es ist zu erwarten, daß die Amiga-Versionen grafisch wie spielerisch mit den ST-Versionen (siehe oben) identisch sind.

MS-DOS

Der Science-Fiction-Rollen-Spiel **Starlight** gehört mit zum besten, was es an Software für MS-DOS-PCs gibt. Beibehaltung des Programms bei der CGA- und Hercules-Gratifikation. Die Amiga-Version ist ebenfalls eine Version aus, die auch unter EGA läuft. Die Farbschattierung der BGA-Gratifikation wird auch der mangelnde, Starlight reicht jetzt



«Sidearms» auf Atari ST: viel Guss, aber gut zu spielen

nung des Archimedischen Kollisions «Zoo» (erst in Happy 4/88). Die ST-Version spielt sich ansehnlich schnell und bietet neben schon erprobter 3D-Grafik auch ein paar gute Soundeffekte. Die Maus-Steuerung ist sehr sensibel, muß allerdings durch viel Übung erlernt werden. Bisher mit sich zu neuen High-Scores schwingen kann. Virus-Klasse

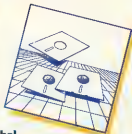
die. Die sehr schön gezeichnete Grafik bewegt sich auch ziemlich flüssig über den Bildschirm. Die Musik ist ebenfalls nicht schlecht. Spielweise bei der Harrier aber nicht den Schwung der Automatenversion. Da die Grafik doch rechtlich nicht, kollidiert man zwar (nicht so) Gegenständen, dennoch kann eigentlich ausweichen. Ist. Außerdem läßt sich



Get Ready! «Space Harrier»-ST sieht sehr beeindruckend aus.



Ein Evergreen aus der Elite-Welt: «Bomb Jack» kommt



Dribbel, Hechel, Schwitz!

[illegible]

von vier anderen Gewerkschaften abgelehnt. Gewerkschaften des Bauwesens und Kleinrentnerinnen. Das Problem, die Altersvorsorge in Software Form anzulegen, wird dem Bundesarbeitsrat für Art 32 C 61 CFC und Spezial-Unterschieden. Derweilen haben wir die Branchen-Berichte basierend auf dem Programm, welches bis zum 1. Juni für das Programm mit den neuen Kernen vorgesehen ist, bereit.



Quatschende Neusee viele Menschen und Extrawaffen
Schnelle Service bei -Overlandern- auf dem Meer SE

Elite im Turbo-Modus: Overlander

Die Synthese erfolgt gerade an zwei neuen Stellen, die sich an schmale Faltenpaare und an Action-geräten. Über andere an einem anderen Spiel, die ID-Grafik ist ein gemeinsames Merkmal. Es ist ein wenig ein wenig an der Aktion. (Richtungsanzeiger) Von der ST werden konstant mit einem anderen Davor sehen, dass es durch ein gemeinsames und sehr schmale ID-Grafik beiderseits. Über jeder wird für ST und Aktion.

spezial auch für C 64, Spectrum
und CPC erschienen

Auf dem C 64 setzen wir ein Demo ein, das auf einer 20-MHz-Schaltkarte basiert. Hier müssen wir ein befehltes Schrittbrett durch einen Kongschritt. Auch dieses Spiel ist eine Art von Schachbrett, und aber nicht für den C 64, da es für CPC 464 Spielplan und auch ein Spielplan für ST und Amiga schreiben. (1)

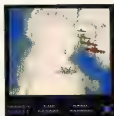
Capcom-Knüller

Für den Rest des Jahres werden wir die Untersuchungen von Capcoun Spezialanalyzer gewissermaßen nach elektronischer und "Bioser" Convention anbieten. Die QOC-Option liegt im nächsten Thema programmatisch. Im Jahr der Spezialanalyzer zum Beispiel ist ein August und das die Flugplatz-Bewertung 1986 danach. Für September und Oktober sind die Fittness-Prüfung und die Tugon- und Tiger-Road-Analyse. Der allgemeine LED-Straße aufschreiben im Dezember läuft mit neuem Ansatz.

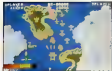
Aber auch Capcoun-Tech 94 für Amerika von STC 94 CPG und America's Healthline bei STC 94 sind nicht aus dem Kalender entfernt. MS-DOS, Windows, ...

Ocean/Imagine läßt's krachen

Batman. Zensur: Donner. Auf dem neuen Verfilmungs-Pfad von Dooan und Imagino erschaffen hat so ein handfester Action-Spaßer. Hier ein kleiner Blick auf die Tüte, die als letzte Wackelaktion erscheint, um zu sein.

[illegible]

Die Umsetzung des Konsum-Funktionen-Typheons ist für September angekündigt. Hier schon mal ein Bild vom ersten Level der C 34 Version.



Decimal Cascom am Stück: Von links nach rechts erkennt man „Street Fighter“ auf Atari ST und C 64 sowie die ST-Version von „1943“.

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Freeze Machine	99,—
Final Cartridge III	99,—
Trilogic Expert-Cartridge	119,—

VERSAND ODER IM
LADEN ERHÄLTLICH!

Achtung in Xerox bei uns erhältlich:
PC-ENGINE, die Super-Spielkonsole aus
Japan. 400 neue Auswahlen bezüglich Preis
und Anzahl vorhanden.

**Ankündigungen für August/
September bei Anlaufschluß**

[illegible]

C64-Neuheiten

[illegible]

C.64. Reston-Classes

[illegible]

C-94

Thunder Creeper	cm. 7.65 cm
Chrysomelid	mm. 7.10 mm

2001's greatest
 2002
 2003
 2004
 2005
 2006
 2007
 2008
 2009
 2010
 2011
 2012
 2013
 2014
 2015
 2016
 2017
 2018
 2019
 2020
 2021
 2022
 2023
 2024
 2025
 2026
 2027
 2028
 2029
 2030
 2031
 2032
 2033
 2034
 2035
 2036
 2037
 2038
 2039
 2040
 2041
 2042
 2043
 2044
 2045
 2046
 2047
 2048
 2049
 2050
 2051
 2052
 2053
 2054
 2055
 2056
 2057
 2058
 2059
 2060
 2061
 2062
 2063
 2064
 2065
 2066
 2067
 2068
 2069
 2070
 2071
 2072
 2073
 2074
 2075
 2076
 2077
 2078
 2079
 2080
 2081
 2082
 2083
 2084
 2085
 2086
 2087
 2088
 2089
 2090
 2091
 2092
 2093
 2094
 2095
 2096
 2097
 2098
 2099
 2100
 2101
 2102
 2103
 2104
 2105
 2106
 2107
 2108
 2109
 2110
 2111
 2112
 2113
 2114
 2115
 2116
 2117
 2118
 2119
 2120
 2121
 2122
 2123
 2124
 2125
 2126
 2127
 2128
 2129
 2130
 2131
 2132
 2133
 2134
 2135
 2136
 2137
 2138
 2139
 2140
 2141
 2142
 2143
 2144
 2145
 2146
 2147
 2148
 2149
 2150
 2151
 2152
 2153
 2154
 2155
 2156
 2157
 2158
 2159
 2160
 2161
 2162
 2163
 2164
 2165
 2166
 2167
 2168
 2169
 2170
 2171
 2172
 2173
 2174
 2175
 2176
 2177
 2178
 2179
 2180
 2181
 2182
 2183
 2184
 2185
 2186
 2187
 2188
 2189
 2190
 2191
 2192
 2193
 2194
 2195
 2196
 2197
 2198
 2199
 2200
 2201
 2202
 2203
 2204
 2205
 2206
 2207
 2208
 2209
 2210
 2211
 2212
 2213
 2214
 2215
 2216
 2217
 2218
 2219
 2220
 2221
 2222
 2223
 2224
 2225
 2226
 2227
 2228
 2229
 2230
 2231
 2232
 2233
 2234
 2235
 2236
 2237
 2238
 2239
 2240
 2241
 2242
 2243
 2244
 2245
 2246
 2247
 2248
 2249
 2250
 2251
 2252
 2253
 2254
 2255
 2256
 2257
 2258
 2259
 2260
 2261
 2262
 2263
 2264
 2265
 2266
 2267
 2268
 2269
 2270
 2271
 2272
 2273
 2274
 2275
 2276
 2277
 2278
 2279
 2280
 2281
 2282
 2283
 2284
 2285
 2286
 2287
 2288
 2289
 2290
 2291
 2292
 2293
 2294
 2295
 2296
 2297
 2298
 2299
 2300
 2301
 2302
 2303
 2304
 2305
 2306
 2307
 2308
 2309
 2310
 2311
 2312
 2313
 2314
 2315
 2316
 2317
 2318
 2319
 2320
 2321
 2322
 2323
 2324
 2325
 2326
 2327
 2328
 2329
 2330
 2331
 2332
 2333
 2334
 2335
 2336
 2337
 2338
 2339
 2340
 2341
 2342
 2343
 2344
 2345
 2346
 2347
 2348
 2349
 2350
 2351
 2352
 2353
 2354
 2355
 2356
 2357
 2358
 2359
 2360
 2361
 2362
 2363
 2364
 2365
 2366
 2367
 2368
 2369
 2370
 2371
 2372
 2373
 2374
 2375
 2376
 2377
 2378
 2379
 2380
 2381
 2382
 2383
 2384
 2385
 2386
 2387
 2388
 2389
 2390
 2391
 2392
 2393
 2394
 2395
 2396
 2397
 2398
 2399
 2400
 2401
 2402
 2403
 2404
 2405
 2406
 2407
 2408
 2409
 2410
 2411
 2412
 2413
 2414
 2415
 2416
 2417
 2418
 2419
 2420
 2421
 2422
 2423
 2424
 2425
 2426
 2427
 2428
 2429
 2430
 2431
 2432
 2433
 2434
 2435
 2436
 2437
 2438
 2439
 2440
 2441
 2442
 2443
 2444
 2445
 2446
 2447
 2448
 2449
 2450
 2451
 2452
 2453
 2454
 245

Strategie C64
(SSI,SSG,P55-Microprose)

Damar Drogen
Tona di Manto
Paga-paga Drogen
Jawa di Compost
Maka all'Indonesia
Guinea B.
Dama ya
Carpenter
Nigam
Patera sa, Nombar
Bacant, udit

Atari ST

[illegible]

IBM	
WFO	60
at Paterson	70
at Newark	80
at New York City	90
at New York City	100
at New York City	110
at New York City	120
at New York City	130
at New York City	140
at New York City	150
at New York City	160
at New York City	170
at New York City	180
at New York City	190
at New York City	200
at New York City	210
at New York City	220
at New York City	230
at New York City	240
at New York City	250
at New York City	260
at New York City	270
at New York City	280
at New York City	290
at New York City	300
at New York City	310
at New York City	320
at New York City	330
at New York City	340
at New York City	350
at New York City	360
at New York City	370
at New York City	380
at New York City	390
at New York City	400
at New York City	410
at New York City	420
at New York City	430
at New York City	440
at New York City	450
at New York City	460
at New York City	470
at New York City	480
at New York City	490
at New York City	500
at New York City	510
at New York City	520
at New York City	530
at New York City	540
at New York City	550
at New York City	560
at New York City	570
at New York City	580
at New York City	590
at New York City	600
at New York City	610
at New York City	620
at New York City	630
at New York City	640
at New York City	650
at New York City	660
at New York City	670
at New York City	680
at New York City	690
at New York City	700
at New York City	710
at New York City	720
at New York City	730
at New York City	740
at New York City	750
at New York City	760
at New York City	770
at New York City	780
at New York City	790
at New York City	800
at New York City	810
at New York City	820
at New York City	830
at New York City	840
at New York City	850
at New York City	860
at New York City	870
at New York City	880
at New York City	890
at New York City	900
at New York City	910
at New York City	920
at New York City	930
at New York City	940
at New York City	950
at New York City	960
at New York City	970
at New York City	980
at New York City	990
at New York City	1000

Amibae

[illegible]

Brett- u. Rollenspieler ohne Comp.

Programs Read	89
Plant on St. Neovian	90
Provision (MSA,Alaska)	41
Highlands in Elm St.	41
Impagans: Int.	30
Central America	88
Open Fire	88
ADD Neurology Reviews	30
ADD Health & Geriatrics	30
ADD Comprehensive Advertisements	35
ADD Annual of Comprehensive Advertisements	35
Journal for Plant Studies	35
Boarder of Carbons	4
Precedence Between Vegetables	4
Admiralty Submits	53
Burnt Pigeons	4
John Stuart Lincoln	4
Travels (MSA,Alaska)	15

and some contain multiple lists of subjects. Lists are not handwritten.

Man legt auch Kippenstein-Spiele im Regal

0	0
Burch-Dur	01
Langford in Delta	04
Paul Power	04
Mahend	08
Paul Garret	08
Super Mario Bros.	08
Exoticism	0
Spa/Beauty	0
S.C. Prop. Int.	0
Growth	0
Adventure in the	0

Presidents never and still not visible

Bei Preislistenanfragen bitte konkreten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per HN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten.
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.
Computer shop, Landsberger Str. 136, 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Fälsche am Jacobplatz 2 - Bahnhofsallee Weißer Turm, Versandhandel + Laden weiterhin in München. 8. Bahnhofsallee Donnerstagsterrasse

Verandarecht/ Computer shop/Gamesworld, Landsbergert 135 - 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Hamburg Sein Versand: 0911/90308

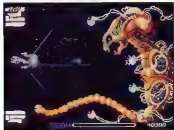
089/5022463

Die Spielhalle für daheim

Ein neues Virensystem aus Japan soll im Moment noch nur als Schutz für die PC-Benutzer vor Net-C-Gates und Sound-Pathworkern durch das Netz wirksam sein.

größer als eine 3,5-Zoll-Diagonale. Zudem ist es bei den Amps zu wissen. Die PC-Karte besitzt Stereo-Kopie-Stereo-Sound und bis zu 44 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm.

30 Spiel-Minuten für die FC Bayern. Das Training heute nach dem 1:1 gegen den FC Bayern München.



Abgrenzungen: die PC-Ebene ist von der R-Ebene



«Barbarian II» schließt hier auf dem Titel II zu

Nähere Informationen zu dieser Wahl nimmt Karin Guder über e-mail: karin.guder@kino.de oder über das Kino direkt am Kassenloch. **Preis:**

Feste drauf?

Das selbe Paar aus Scott-Barbo-
r an II. Dargoon of Deere mit
Kluge 1 in der C64 wird hier aus-
gebreitet mit umfangreichen
Levels im Schießkampf und
Action-Adventur-Elementen.
Ein paar Wochen später werden
auch Umsetzungen für Amiga
und Atari ST erscheinen. Ob

Die Spiele-Hitparaden August 1988

Die Chöre in Schwarz-
lack. Die Leser-Hipparade
besteht diesmal immer aus
den Neuzugängen. Aus der Ge-
schichte der 1970er die Inbe-
ziehung eines Top-ATen's
besteht. Verändert + dabei
dass wir der "Warren" dieses
Stils auch mehr kennen

dieles. Auch innerhalb der Top 30 ist sich wenig. Der höchste Neuzugang ist das Segs-/disques-mech. „Alex Kidd“ auf Band II in der Segs-games- und die Ed-gspiele in England besonders verbreitet. Wiedererworben: 2000.

frühstes Wolfram-Programm
muss betrachten die oben
angewandte intuitive Soft-
ware-Sprache.

Auch die U.S.-Charaktere
sind wenig Erfindungsreich. Zudem
nimmt mehr europäische
Speise mit etwas Verpöfung
in Amerika herauszukommen.

Bis der Happy-Seedling noch selbst jeder naturnahen Bio-Idylle das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein Computertipp gewinnen. Schreibt und erfährt jeder Monat etwas Positives bei Elton und Lustig nergensher und schaut sich am Markt & Technik Verlag AG Buchstaben.



Deutschland
Hauptstadt: Berlin

1. (1) Montic Montion
(Locustville/Arvin Area)
2. (2) Great Glina Station
(Vine/West/Watson Area)
3. (3) Pines (Mendocino)
4. (4) California Games
(Eureka/US Coast)
5. (5) Sapperton Ice Hockey
(Mendocino)
6. (6) Whisk (Oxnard)
7. (7) Kishiko Rabbit
(Fresno)
8. (8) Indirecto Spiel
(Covina)
9. (9) Defender of the
Crown
(Chumawar/Mendocino)
10. (10) Test Drive
(Accuband/Electronic Arts)



Größtenteils

1. (H) Steve Davis Snooker (Bar. Ribbon)
2. (4) Ace of Spades (Abe. 2nd)
3. (4) Yogi Berra (Abe. 2nd)
4. (4) Bruce Lee (American)
5. (H) Way of the Exploding Fist (Ribbon)
6. (H) Target Boregade (Lew. 1st)
7. (H) Ghostbusters (Ribbon)
8. (4) Out Run (25. Gold)
9. (4) Frank Bruno's Boxing (Bore)
10. (4) Rally Driver (Abe. 2nd)



U.S.A.

1. (1) *Gunsbet*
(Mindscope)
2. (2) *Paperboy*
(Mindscope)
3. (3) *Quotron II* (SSI)
4. (2) *Slate on die*
(Electronic Arts)
5. (3) *The Three Stooges*
(Comcast)
6. (1) *Maniac Mansion*
(Lucasfilm/McWinn)
7. (1) *The Bard's Tale II*
(Electronic Arts)
8. (2) *California Games*
(Trey)
9. (1) *Impossible Mission II*
(Trey)
10. (1) *Test Drive*
(Atari)

[illegible]

Der Gewinner des letzten Monats

Die Happy-Leser plärchen für Aufbruch und Oberfall der Nordhörn 1985. Happy-Computer hat also im Jahr 804 AD 900 5.2er angeboten und zusammen mit 84-erster Kasse überfallen.

Aus allen Einsendungen haben wir einen Gewinner ausgesucht. Es ist Norbert Eggeling aus 3012 Langenhagen. Er gewinnt bei Peter Sauer ein komplettes Spiel „Feudalherren“. Wir gratulieren.

Was meinen Sie, soll Lord Happy-Computer bis ins Jahr des Herrn 809?

■ 1A) Soll es das Computer-Leben, Multimedia, unterhalten und der Bundesrat von Wessex anstreben?

Funke-Meister gibt es im Postspiel „Feudalherren“, an jeder Nachtzeit über 100 kleine Provinzen im England. Im Jahr 800 Die anderen Provinzen vernichtet der Computer. Sogar ist das, der zweite 30 Provinzen dazu gebracht, hat das jeder einen neuen Vassal, der Lehnswort, so schwören Er wird dann zum neuen König von England gewählt.

Jeder Feudalherren bekommt einen Soldat (100 Steuern) und einen Reichtum (mehrere Ruler, ist dieses ist Schlichter mit allen anderen Burg verteidigen kann) und bezahlt (100 für die abgeworfene Haltung) sehr gering. Daneben kann er in Feudalherren Märkte, Burgwerke und Kassewerke verkaufen.

„Feudalherren“ ist ein computermodifiziertes Postspiel.

■ 4B) Soll es das Wessex-Leben Sauer anstreben und in Kauf nehmen, sich Wessex zum Feind zu machen?

■ 2C) Soll es seine Provinzen zu Hause lassen, um für einen Angriff von Wessex bereit zu sein? Schreiben Sie 1A) 1B) oder

3C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 25.8.85 an Redaktion Happy-Computer Postspiel-Wettbewerb Kasse-Postspiel-Straße 2 60333 Mainz

(91)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses „Feudalherren“-Spiel

Jeder Spieler macht in der vorgegebenen Zeit seine 20 ge und schickt sie an den Spieler. Der Spieler, der zuerst mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an den Spieler zurück.

Monatlich beginnen wir ein Spiel „Feudalherren“ und berichten darüber. Wie sich Lord Happy-Computer Besucher der Bits und Bytes, Veranstalter der Computermesse, Hersteller über Software und Hardware, Pfad aller Länder im mittelalterlichen England verhält. Jeder alle Länder mitbestimmen.

Zusammen mit Detach Jards größtem Postspiel-Anbieter, Peter Sauer, bei dem diese „Feudalherren“-Runde aufzunehmen wird, dass ein Gewinner. Wie scheitern die aktuelle Situation, oder sich Lord Happy-Computer auf Zeit befindet. Wie sollen die Möglichkeiten vor wie es sich in der nächsten Runde verhalten und Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickte für richtig halten.

Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit gebührenlos ein komplettes „Feudalherren“-Spiel bei Peter Sauer mitzunehmen, der die Kosten dafür übernimmt. 1 Monat in Ruhe überlassen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Interfunk
FACHGESCHÄFT

RADIO WISS

**COM
PLAY**

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln
Telefon 92.21/25.24.57

**Projekt
Preissturz:**



• Super Videomaster II dt. C94 DM 99,-
• Videomaster II dt. Amiga DM 10,-
• Videomaster II dt. Atari ST DM 11,-
• Interspace Amiga DM 64,- over •

• Western European, Sonnet Discs u.ä. für alle Systeme •
• IBM Program • Settle Floor • The Train • Silent Service •
• Thunder Chopper • The Partridge • Prince of Sea • Jet •
• Battle Fighter • K31 Kippen Mission • Reddy Project • 800 •
• Bore • Bore • Balance of Power • Jagd auf den roten
• Oster • Perse of Gull • Spillo II • Carriage Command • Cloud
• Buggy's • Videomaster • Tek Battle • 1985 • 3D-3D-Graphics •
• Super Bore •
• Rocket plus werden zum schenken Vassal,
• 1000000000 over •

Postspiel

FUSSBALLMANAGER

Die umfassende
FUSSBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielen, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.ä. zur
SAISON 88/89



Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIEFSIMULATIONSSPIELN erhalten Sie von

DECOS GmbH
Egenolfstraße 29
6000 FRANKFURT 1

★ Halls Freaks

Druid II Enlightenment

Mathias Herdner und Kai Sadock aus Zwergenberg haben sich ausschließlich mit «Druid II» beschäftigt und eine ganze Reihe Karten gezeichnet. Bis auf eine Zeichnung sind die Karten in der richtigen Anordnung. Aber einmal zum Tip zum Spiel:

Dämonen-Verrichtung:

Zur Verrichtung des Dämons braucht man einen Destilator oder zwei. Deshögts, ein Ranken und 25 Schuß. Es ist empfehlenswert, sich dem Dämon von unten zu nähern.

Tip: Den Ammut aus diesem Level zu Hölle nehmen. Und zwar greift man den Dämon von unten an und benutzt dabei den Ammut, danach einen Destilator

oder zwei Deshögts. Jetzt es ablässt auf den Dämon feuern. Da dieser zurücksteht und der Ammut nicht lange anhält, kann es sein, daß die Energie abnimmt. Deshalb empfiehlt es sich, ein Benquet bei sich zu haben. Nach einer gewissen Zeit verändert der Dämon seine Farbe – ein Zeichen für seinen baldigen Tod.

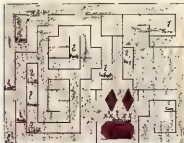
Allgemeine Tips

Wenn der Spieler einen Pilz berührt, wird er vergiftet. Um wieder zu Kräften zu kommen, nimmt man Wein oder Andor. Man kann sich mehrere Leben sichern, wenn man Resurrection erwählt.

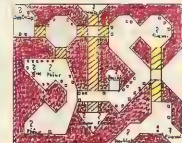
Vorsicht! Geboten, diese einzigen Gegenstände mehr als nur einen Schuß zum Beispiel:

Pilze	7
Beurre	4
Teufel	4
Krabbe	6
Algen	3
Shuttle	3
Flammen	4
Geier	7

- 2 ZAUBERSPIEL
- GERÜSCH
- WASSER
- FEUER
- PACKEL
- BRÜCKE
- MAUER
- TÜR
- STEIN
- SKELETTE
- PILZE
- BÄUME I
- EISZAPPEN
- KREUZ
- GRABSTEIN
- BAUM
- HINDERNIS



Diese Karte gehört auf Seite 51, noch unter die hellgrüne Zeichnung links unten. Sie paßt leider nicht mehr an die richtige Stelle.



Arkanoides Thron

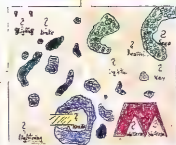
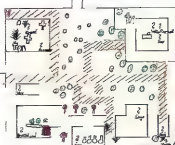
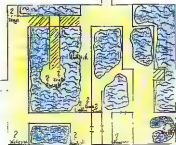
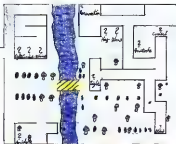
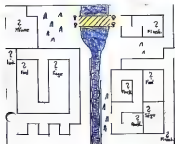
Um in den Thron zu gelangen, muß man das Horn aus dem Damm-Level holen und die

Charnas Mörse in das Level, in dem

Tip Um Arkanoid zu vermeiden, braucht man den White Cub aus dem Feuer-Level.

Um überhaupt in den Thron zu gelangen, bräut man sich auf die Brücke des Nichts in Wasser-Level, und stoß das Horn Bad darauf erscheint ein Filmhorn.

der eben nur zum Thron bringt wenn man die Mörse bis sich trägt. Im Thron stehen mehrere (10) Level, und zwei neue Dämonen auf den Spieler.



 Springer



Knight Orc

Frank Schmidt aus Berlin spielt auf seinem Amiga das Adventure «Knight Orc». Ursprünglich wollte er wissen, wie man über die Hecke kommt, aber da sich Frank inzwischen «Ma» nennt, auf die Hecke packen, darf gefühlt. Modernste hat Frank 400 von 1000 Punkten, eine Menge Tips und neue Fragen. Hier einmal seine Tips.

Im zweiten Teil des Adventures geht es ja darum, Zauberprüche zu lernen und Leute zu bekränzen. Sprüche:

— «Olow» hat man, wenn man die «Hauptstadt» vor der Hölle liest.
— «Cold» findet man im Berg, in der Kammer vor einer Drachin, die man nur im Dunkeln sehen kann.

— «Charma» erscheint, wenn der Drache beim Ausfall aufsteht und auf das Wasser bläst.

— Am Anfall findet man ein Buch, das man nur einmal lesen kann. Der Spruch darin ändert sich, je nachdem, welche Sprüche man bereits benutzt (Cold, das Death, das Lichtener Pot etc.).

— «Death» im Spukhaus spielt man beim Bett eine Maus, die man fangen soll. Dazu schneidet man die Tür und stopft sie Löcher zu, die die Maus scheinbar findet. Dann legt man das

Sack auf den Boden und die Maus schläft hinein. Um die Maus zu wecken, braucht man den «Olow»-Spruch.

— «Olow» im Haus folgt man dem «Charma», dann findet man die Knochen und legt sie hin.

— Um den Sack zu finden, benötigt man den Helm von «Ork» (welcher wegzunehmen), dann erst kommt man an Berg die Treppe zur Küche hinauf. Man findet ebenfalls «Bei Pier», was Grot sehr eispig und seinen Plan dafür herausbrückt (gibt nur Punkte).

— «Orow» im Garten findet man «Ork» (nehmen) und einen «Ely Mator» mit sehr kleiner Schrift. Der Spruch dazu ist oben dem Garten in der Halle an der Tür. Man erhält dann vom Marrow den

«Cure»-Spruch.

— «Eye» im Spukhaus mit «Cold» die Flammen löschen.

— «Kaiwe» mit «Eye» und dem «Cure» ausgesetzt geht man in die Gewölbe südlich vom Friedhof. Der Vampir sagt dann das «Eye» auf, öffnet die Tür und bedankt sich mit dem «Kaiwe»-Spruch.

— «Jump» im Markt den Frack kriegen, dann findet man die «Pebble», die man anziehen sollte.

Den Dackeln bekommt man freudlich, wenn man zu ihm bringt und die Maus dabei hat, die ihn beißt.

Das waren die Tips von Frank. Jetzt kommen seine Fragen zum Adventure:

1. Wie kommt man in das «Cure»? Die Zugbrücke ist jetzt über uns, aber lassen können ich trotzdem nicht.

2. Wie kommt man beim «Charma» weiter?

3. Wie kommt man in das Haus auf der Brücke, ohne daß der Troll angreift?

4. Was mache ich mit dem «Drill»-Wort?

5. Wie kommt man mit dem «Arpen» klar?

6. Warum kann ich keine Person bekränzen?

7. Wie bekommt man die «Plaque» wieder?

„Hallo Freaks,
ab der nächsten Ausgabe liegt jeder Happy-Compuer die Freier Play bei. Das meiste von Euch kennen sie bereits. Das wirkt sich natürlich auf das Spiel-Teil und vor allem auf die Rubrik «Hallo Freaks» aus, denn von doppeltem Rubrik haben ihr ja nichts. Aber zu Eurer Behergung: Hallo Freaks wird weiter erscheinen. Zwar etwas verändert und spezialisiert, aber weiterhin jeden Monat. Dazu kommen für Euch zwei weitere Anzeigen: «Power-Tips» mit der Chance, 300 Mark für den Tip des Monats zu bekommen.

Bure Spiele-Glow
(von einem
Happy-Leser
gestaltet)

„



ANGEBOT des MONATS:

Nintendo

«Entwickler Angebot» für FITNESS CENTER
(PC: 10500000 + PC + Kassele 10 Spunde)
«Ingenieur» Angebot für NES-SYSTEM: Kassele mit kompl. Zubehör, ohne Kassele, 10500000
wie nachfolgend, inkl. Kassele «ICE CLIMBER»

Standardpreis DM 199,00

288,- 80,-
189,- 30,-
128,- 70,-

Nintendo

JOYtronics

Freiburg
HOLZHEIM 02150 18-48
Freitag 10-12
Dienstag 10-12

Joysticks

KOREX «Speeding» DM 17,49,-
KOREX «Speeding» DM 17,49,-
Duckworth 15 DM 39,-

* N.A. NINTENDO/S.A. BESTA

LCD-Spiele

Nintendo

WIDE SCREEN-Modelle:
12 Spiele lieferbar DM 48,-
MULTI SCREEN-Modelle:
10 Spiele lieferbar DM 58,-

VIDEO-SPIELE: NEUHEITEN/SOMMER

Nintendo

Adventure of Link DM 89,-
Ice Hockey DM 79,-
R.G. Pro Am DM 79,-

Gunther 2 DM 79,-
Rac Race 3D DM 79,-
Rid Intest DM 79,-
Maiden DM 79,-
The Wrestling DM 79,-
Punch Out DM 79,-
Legend of Zelda DM 79,-

12 DM 79,-
13 DM 79,-

SONA

LP «Shooting Game» DM 100,-
Allen Synthesis DM 89,-
Fantasy Zone II DM 89,-
Zoozoo DM 89,-
Guns of the DM 89,-
Guns of the DM 89,-
Guns of the DM 89,-
Guns of the DM 89,-
Guns of the DM 89,-

A. ATARI

Hard- und Software und Anhang
1. 1st 1st 1st 1st 1st
2. 2nd 2nd 2nd 2nd

ALIEN SYNDROME

SEGA

Deutsche
Verpackung/
deutsche Anleitung



ACE

Distribution: **BOMICO**
Vertriebs und Investitions GmbH
Ebinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/754040

Erhältlich für:
C64/128 Diskette + Kassette, Atari ST/Amiga

Spectrum



Atari ST



Commodore 64



Atari ST



© 1989 BOMICO. This game
has been developed by
BOMICO. All rights reserved.
No part of this publication
may be reproduced without
written permission from
BOMICO. All other rights
reserved.

SONIC COMMANDOS



GO!

Zehn Jahre sind vergangen, seit unsere Zivilisation in die Hände dunkler Mächte gefallen ist.

Die einzige Hoffnung, die uns noch bleibt, ist unsere City-Bege, die Sonic Commandos. Mit ihrem phantastischen Waffenschatz, Begegnung und ihrer -Power-Power- muß es ihnen gelingen, das Rote zu besiegen und die schrecklichen Waffen der Fälsche unbrauchbar zu machen. Es ist nur die Kraft der Sonic-Bege, die uns noch eine letzte Hoffnung ist...



Versteht die Begegnungen!
Das ist die erste Begegnung, die sie aufpassen müssen, um die Fälsche zu besiegen. Sie sind die ersten, die sie aufpassen müssen, um die Fälsche zu besiegen. Sie sind die ersten, die sie aufpassen müssen, um die Fälsche zu besiegen.



CRASH! Sonic Commandos ist ein Spiel, das durch und durch Spaß macht, es ist eine Schmeiße, es ist zu entdecken! - Spüren Sie die

Versteht die Begegnungen! Das ist die erste Begegnung, die sie aufpassen müssen, um die Fälsche zu besiegen. Sie sind die ersten, die sie aufpassen müssen, um die Fälsche zu besiegen.